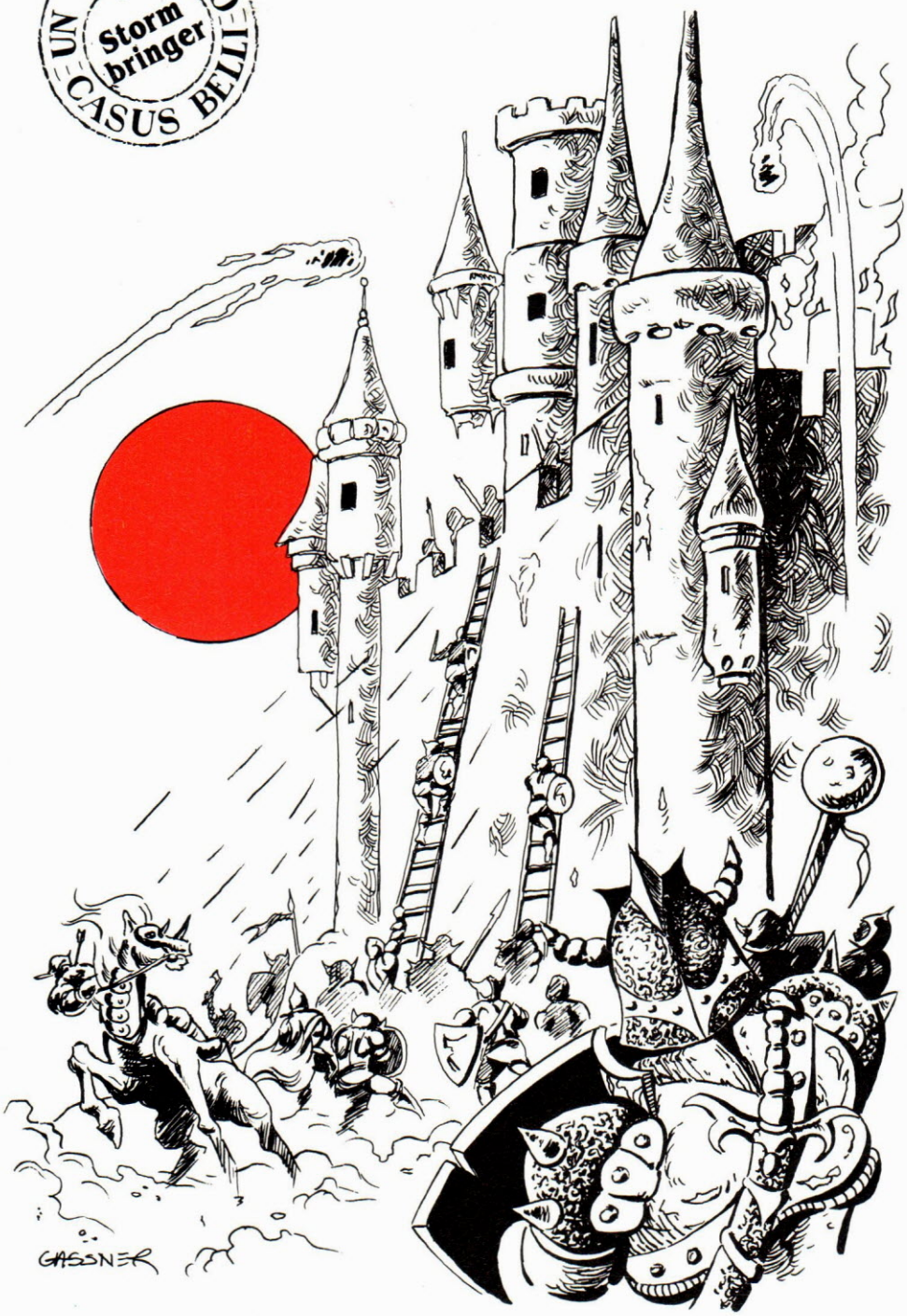
La Quête du



Historique

Un siècle exactement avant la naissance d'Elric de Melniboné, un jeune sorcier du nom de Limlinn de Myrrhyn (un homme ailé) parvint, grâce à d'obscures machinations et à un pacte conclu avec Arioch, à se faire offrir le duché de Séqua par le Roi de Jharkor, Leocaris le Quatrième.

Cette couronne ducale usurpée valut à Limlinn la haine des vieilles familles nobiliaires du royaume de Jharkor. Pourtant, les compétences en nécromancie de l'homme ailé, ainsi que la terrible efficacité de ses espions (la Guilde du Corbeau conduite par Thufir le Tarkeshite, un ami de Limlinn), lui permirent de faire de son duché une terre prospère, défendue par une solide forteresse : Castelchaos !

Malheureusement pour lui, le sorcier termina tragiquement son existence mouvementée, assassiné par l'un de ses proches. Sa mort avait été commanditée par le Théocrate de Pan Tang, inquiet de la puissance grandissante de celui qui n'était, après tout, qu'un aventurier trop ambitieux...

Aujourd'hui, Limlinn est mort depuis 15 ans. Son fils, Viri-Sek vient juste de célébrer son dix-septième anniversaire. Le duché de Séqua est régenté par Araknee de Lyor, Princesse de Pan Tang et mère de Viri-Sek, qui a su gagner la confiance de l'armée ducale et -surtout- de la Guilde du Corbeau.

Araknee, alors qu'elle étudiait dans la bibliothèque de Castelchaos (qui contient pas moins de 10000 volumes et parchemins de sorcellerie écrits dans la langue sacrée de Melniboné), a découvert dans un antique grimoire, un texte traitant du légendaire Bâton de l'Equilibre. Ce texte affirme que le Bâton renferme une puissance sans limite, supérieure même à celle des Seigneurs du Chaos ou de la Loi. L'auteur de ces lignes, un sorcier, prétend que l'un des seuls moyens pour le trouver, consiste à se placer sur le Pentacle de l'Aube afin d'être transporté dans ses domaines. Mais il précise également que personne, jusqu'ici, n'est revenu sain d'esprit de cette quête. Il raconte qu'il a rencon-

Ce scénario est prévu pour les cinq personnages pré-tirés que vous trouverez à la fin du module. Bien sûr, un bon maître de jeu pourra très bien l'adapter à sa propre campagne, mais cela risque de lui demander pas mal de temps et de réflexion. Module de tournoi, cette aventure a été jouée lors de la Convention Nancéenne des Jeux de Simulation en Octobre 1985.

Bâton Runique

tré un jour un pillard renommé qui l'avait entreprise et qui, à son retour, a passé le restant de ses jours à planter des navets dans un état de prostration mentale absolue...

Introduction

La Princesse Araknee de Lyor connait l'emplacement de la Tour aux Plans Multiples où se trouve le Pentacle de l'Aube. C'est pourquoi elle demande à son fils de partir en quête du Bâton Runique qui, croit-elle, aurait le pouvoir de ramener à la vie Limlinn, dont le corps embaumé repose dans un sarcophage de cristal placé dans la plus haute salle du donjon. Viri-Sek sera accompagné dans son périple par quelques compagnons. Le lendemain matin, dès les premières lueurs du jour, montés sur de bons destriers aux fontes pleines de provision, les aventuriers partent vers l'inconnu...

Le voyage jusqu'à la Tour

● **Les terres du duché**. La région est prospère et des paysans bien nourris saluent les cavaliers au passage. Le soir venu, les personnages peuvent dormir à la belle étoile ou demander l'hospitalité à l'un des baronnets du duché.

● **Hors des terres**. Les limites du duché se trouvent à la frontière entre Jharkor et Dharijor. Le paysage environnant offre a cet endroit le spectacle d'une lande semi-désertique et légèrement vallonnée. Un jet réussi en *Voir*, permet de remarquer qu'ils sont suivis, à distance respectueuse (2 lieues) par un cavalier vêtu de noir. La nuit, ils entendent au loin le rugissement de cors qui se répondent...

Note : les aventuriers sont suivis par un groupe composé d'une quarantaine de cavaliers pantangiens qui ont eu vent, grâce à des indiscrétions, du motif de leur quête. Le Théocrate, craignant que Viri-Sek ou la Princesse ne se serve du Bâton Runique pour porter ombrage à sa puissance, a décidé de faire suivre le fils de Limlinn et ses compagnons. Il espère que ses hommes pourront éventuellement dérober l'objet magique, alors que lui-même profitera de l'absence de Viri-Sek pour tenter de s'emparer de Castelchaos et d'éliminer sa vieille ennemie : Araknee de Lyor.

Les joueurs ne pourront pas essayer de surprendre leurs poursuivants tant que le terrain n'est que légèrement vallonné. Ce n'est qu'aux parages immédiats de la Tour, que le terrain montagneux et boisé se prêtera, s'ils le désirent, à une embuscade. Il y a cinq cavaliers, qui constituent l'avant garde du Théocrate. Pour leurs caractéristiques, voir "Les hommes de Pan Tang" en annexe. En cas de danger, ils n'hésiteront pas à avertir le gros de la troupe à l'aide de leurs cors, s'ils en ont le temps, bien sûr !

La Tour aux Plans Multiples

Au centre d'un cirque montagneux aux cimes enneigées se trouve une tour de forme conique dont émane une aura diaphane et bleutée, striée de veinules rouge-sang animées de pulsations régulières. Cette tour n'a qu'une seule entrée : une petite porte sculptée. Pour l'atteindre, les personnages doivent se frayer un passage dans l'aura bleue quasi-matérielle qui s'ouvre, telle une plaie, et laisse suinter du sang humain. A ce moment précis, un cri strident de femme retentit au coeur de l'édifice et se répercute dans les montagnes...

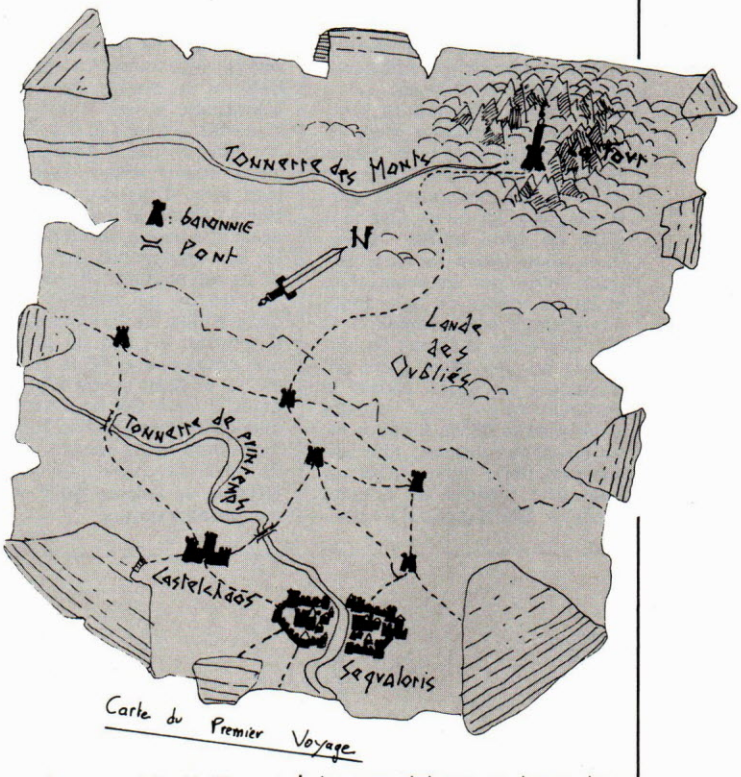
Note. Chaque personnage doit réussir un jet de SAN pour éviter de s'évanouir (durée de l'évanouissement : 10 minutes). Lorsque les personnages pénètrent dans la tour, ils découvrent une salle circulaire d'une vingtaine de mètres de diamètre sur le sol de laquelle sont gravés douze pentacles. Mais, à peine ont-ils franchi le seuil de la salle, qu'ils deviennent invisibles et silencieux !

Note. Chaque joueur doit être pris à part et questionné sur le pentacle dans lequel il choisit d'entrer. En fait, onze d'entre-eux n'ont aucun effet. Par contre le douzième, lorsqu'il est éclairé à l'aube par un rai de lumière provenant de la porte, transportera l'aventurier dans le plan du Bâton Runique à l'Ile des Voyages.

Les Pantangiens arrivent à la tour peu de temps après les joueurs. Ils laissent derrière eux cinq hommes pour garder leurs chevaux et empruntent le Pentacle de l'Aube une demi-heure après Viri-Sek et ses compagnons.

L'Ile des Voyages

Après quelques instants de trouble dûs aux effets du changement de plan d'existence, les personnages apparaissent sur un socle placé au bord d'une allée. Lorsqu'ils quittent ce socle, une statue à leur image les



y remplace aussitôt. L'allée est nimbée d'un voile de brume et il semble qu'en ces lieux, la journée touche à sa fin. A leur gauche, les aventuriers remarquent que l'allée est bordée de socles portant chacun une statue. A leur droite, les socles sont libres.

Note. Si les joueurs décident de suivre l'allée, ils peuvent marcher à l'infini. Parmi les statues de gauche, Viri-Sek reconnaîtra l'effigie de son père qui, comme toutes les autres statues, arbore une expression sereine et heureuse.

Si les joueurs préfèrent quitter l'allée, ils arrivent au bord d'un rivage paisible au bout de quelques minutes de progression sur un gazon apparemment entretenu avec soin. Ils découvrent alors une étendue d'eau luminescente qui semble être la seule source de lumière de ce monde...

Dès qu'ils se sont arrêtés, ils percoivent une étrange musique et les éclats lontains d'une fête. En marchant le long du rivage, les personnages découvrent tous les cent mètres une statue représentant une ondine tenant une conque. S'ils soufflent dans cette conque, un esquif d'argent à la proue ornée de gemmes sort silencieusement des brumes et glisse lentement vers eux. Cette embarcation n'est dotée d'aucun moyen de propulsion : les joueurs doivent en improviser un (ex : pagaie grossière ou élémentaire de l'eau).

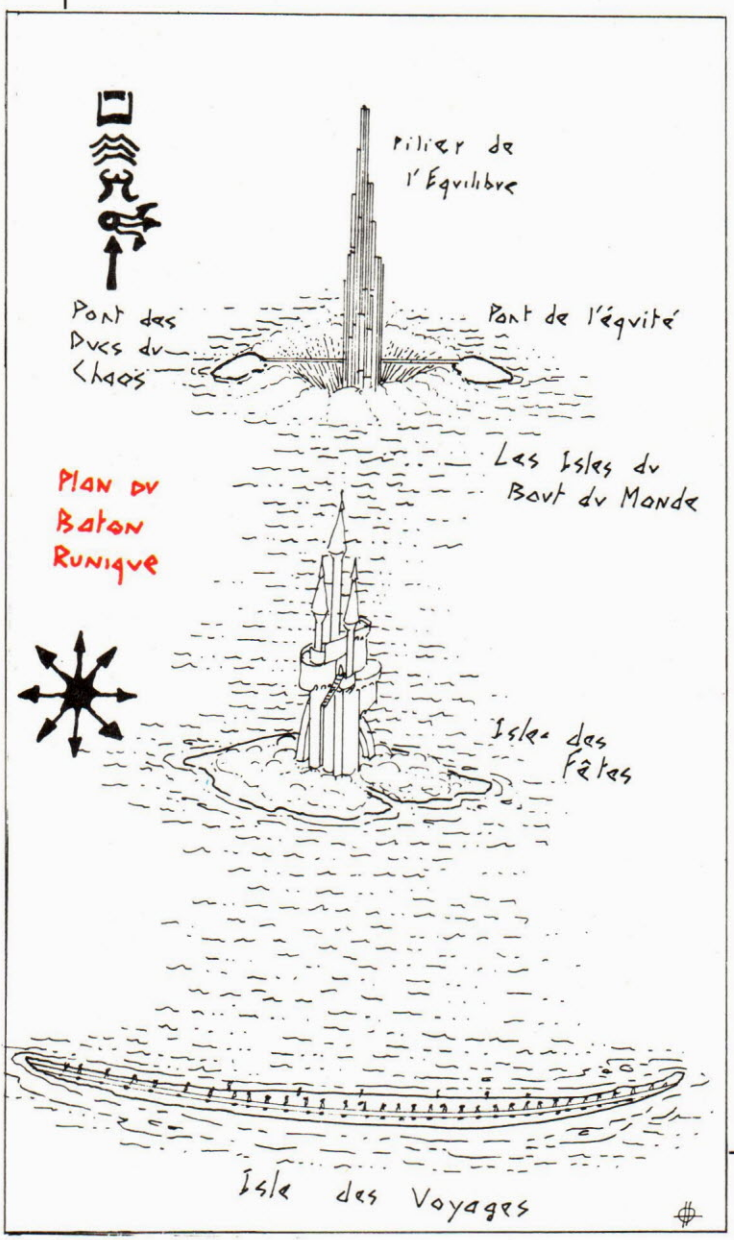
Les personnages ne peuvent s'orienter qu'en suivant les rumeurs qu'ils ont entendues. La traversée ne dure que quelques dizaines de minutes, mais à peine ont-ils perdu de vue l'île qu'ils viennent de quitter, qu'ils entendent le son d'une conque qui retentit (les hommes de Pan-Tang appellent un esquif !). Bientôt, ils aperçoivent une nouvelle terre...

L'Ile des Fêtes

Au fur et à mesure de leur approche, la musique se fait plus distincte et les aventuriers discernent nettement des rires et des bruits de conversation. Ils débarquent sur la rive d'un jardin magnifique composé, de façon subtile et harmonieuse, de haies disposées en labyrinthes, de plans d'eau, de bosquets, etc... Le centre du jardin est occupé par un château de cristal à l'architecture élancée et aérienne (c'est de là que provient la musique). Dans le jardin, une fête bat son plein.

Les innombrables invités sont parés d'une élégance et d'une grâce supérieures même au plus noble des aventuriers et égalant celles des légendaires Melnibonéens. La plupart parlent des langues inconnues et se pressent autour de tables couvertes des mets les plus

délicats qu'il soit possible d'imaginer.
Alors que les personnages essayent de se mêler à l'assemblée pour interroger les invités, la musique cesse brusquement ! Dans un silence total, la foule s'écarte pour former un cercle autour des intrus. Une femme superbe s'avance alors vers eux. Son port de tête majestueux et le respect avec lequel la regardent maintenant les invités en font indiscutablement la maîtresse des lieux. Ses yeux en amande au regard pourpre insoutenable trahissent son origine : Melniboné...
Sinn Helya, l'étonnante princesse melnibonéenne, n'est en fait qu'une projection du Bâton Runique. De même, l'univers dans lequel évoluent les personnages n'est qu'un rêve tangible de cette entité. Cependant, Sinn Helya ne fera rien pour détromper les aventuriers et jouera même du quiproquo. Elle engage la conversation et leur demande la raison de leur venue en ces lieux (libre au maître de jeu de lui donner la personnalité qu'il veut, sachant qu'elle est le Bâton Runique et, qu'en conséquence, elle est omnisciente). Sinn Helya ne peut être blessée en aucune manière. Elle dispose d'un pouvoir formidable dans sa voix et son regard. Toute personne qui ne réussit pas à s'opposer à son POU de 32 sur la Table de Résistance, devient balbutiante et maladroite comme un nourrisson pendant 1D20 minutes. Elle n'utilisera ce pouvoir que si elle est menacée ou contredite violemment.
Après quelques minutes de conservation, des cris de douleur et de surprise fusent de la foule. Les Pantangiens ont débarqué et se frayent une "haie d'honneur". Ils laissent ensuite passer leur chef, Lebrek-Arn. Celui-ci se plante devant les aventuriers et leur ordonne de s'écarter. Agressif et méprisant, il n'hésitera pas à attaquer les personnages s'ils n'obtempèrent pas. Dans ce cas, Sinn Helya utilisera son pouvoir pour obtenir le calme, avant de révéler aux adversaires que l'objet qu'ils recherchent se trouve au "centre de ce monde", fiché dans le Pilier de l'Equilibre. Pour le trouver, il suffit de prendre une embarcation et de remonter le courant jusqu'à lui... A peine a-t-elle fini son discours que les hommes de Pan Tang se ruent vers leurs esquifs. Avant de partir lui aussi, Lebrek-Arn invoque un Gnome pour retarder les aventuriers.



Le pilier de l'Equilibre

Le voyage
Le trajet semble durer une éternité, mais se passe sans problème. Enfin, les aventuriers arrivent devant un gouffre gigantesque dont surgissent des flots rugissants d'eau lumineuse. De deux minuscules îles situées au bord de l'abîme, deux ponts à l'apparence fragile s'élancent jusqu'à un immense pic de basalte (voir plan).
Les ponts
Ils symbolisent les deux bras de la balance cosmique -le Chaos et la Loi- qui s'équilibrent grâce à la force du pic qui les sépare. Les personnages ont quelques ennuis pour aborder les îles (les eaux tumultueuses !).
A) Le Pont de l'Equité. Il est gardé par un agent de la Loi, attaché pour l'éternité à la défense du pont. Ce magnifique chevalier déclare haut et fort que quiconque veut passer doit le battre. En fait, s'ils le demandent, les personnages apprennent qu'un adversaire humilié est indigne de lui et peut donc passer sans encombre. Dans ce cas, il leur suffit de s'humilier (à l'appréciation du maître) pour être autorisés à passer. Sinon, il faut combattre.
Note. La magie ne fonctionne pas en cet endroit ! De plus, chaque personnage doit affronter le gardien isolément jusqu'à ce qu'il demande grâce, ou jusqu'à ce que l'un d'entre-eux parvienne à tuer le chevalier.

Le gardien : Enguerand de Belleval
Pts de vie : 18. Armure : Plate Complete (1D10+2)

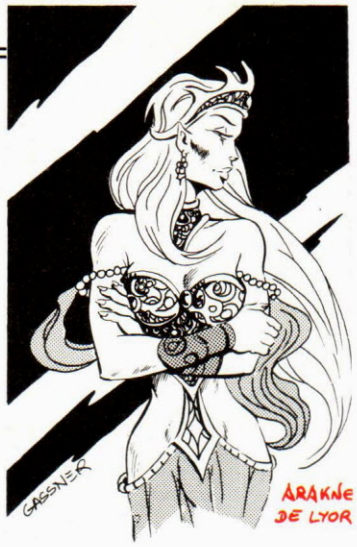
Armes :	Att.	Dom	Par
Lance	80 %	5D6	-
Epée large	75 %	1D8+1+2D6	75 %
Bouclier	-	-	70 %

B) Le Pont des Ducs du Chaos. Sur l'île, un mendiant sympathique, mais ironique, accueille les visiteurs. Il ne s'oppose nullement à leur passage et répond à leurs questions de façon sibylline en essayant de les effrayer (il est la projection d'une des mille formes de Lucifer, lieutenant d'Arioch). Quoiqu'il en soit, chaque aventurier doit affronter seul une épreuve :
-Pour le capitaine : deux marins morts de Pyaray, à l'apparence horrible (algues collées à leur chair putrescente...), se ruent sur lui.
Pts de vie : 13

Armes :	Att.	Dom	Par
Hache des Mers	30 %	3D6	30 %

-Pour le noble : il est assailli par une cinquantaine de mendiants faméliques, armés de gourdins, de pierres et de couteaux. La foule est traitée comme un monstre unique.
Pts de vie : Le noble ne peut passer que s'il touche 6 fois !

Armes :	Att.	Dom	Par
Mendiants	Nbr de mendiants (%)	2D6	0



-Pour l'assassin : Thufir, le maître de sa guilde lui apparaît et lui donne 3 minutes pour lui prouver sa confiance (plusieurs solutions sont possibles, ex : lui tourner le dos...). Si l'assassin ne veut pas faire celà, "Thufir" lui drainera 1 point de FOR et lui accordera 3 nouvelles minutes. Et ainsi de suite jusqu'à satisfaction de l'apparition.
-Pour la prêtresse : elle doit affronter mentalement un démon indescriptible. Elle livre donc un combat POU contre POU du démon (19). La prêtresse doit réussir deux assauts pour triompher et gagner 1D4-1 points de Pouvoir. Si elle perd trois fois, elle étouffe progressivement et ... meurt.
-Pour Viri-Sek : il doit vaincre son double qui lui apparaît affublé de puissantes ailes de cuir et vêtu d'une armure de plaques avec heaume (1D10+2). Le double a les mêmes armes et les mêmes pourcentages que Viri-Sek, mais ne possède aucune sorcellerie.

Le Pilier
Après avoir traversé un pont glissant surplombant le gouffre d'où jaillissent les eaux, les aventuriers arrivent au pied du pic, devant une double porte d'airain frappée du signe de l'Equilibre (une balance stylisée). Ces portes ont une résistance de 30 et s'ouvrent sur une salle cyclopéenne, percée en son centre d'un trou dans lequel s'enfonce un escalier en colimaçon. Au cours de leur descente (qui dure 3/4 d'heure), les personnages traversent des salles contenant des reliques d'anciennes civilisations oubliées. Enfin, l'escalier débouche sur un couloir terminé par une arche gardée par deux guerriers impressionnants, vêtus de cotte de mailles (ce sont en fait deux squelettes inanimés maintenus par des bouts de bois).

Note. Attention à la trappe ! (3D6 de dégâts). Elle s'ouvre juste devant l'arche. Les joueurs peuvent la détecter s'ils réussissent un jet de *Voir, Chercher*, etc...
L'arche est d'origine naturelle (à ce qu'il semble, du moins) et enjambe un gouffre insondable au fond duquel bouillonne de la lave. Ce pont de pierre permet

LE THEOCRATE DE PAN TANG

d'accéder au pied du Bâton Runique (voir plan), un sceptre de métal de 10 pieds de haut couvert de runes, qui est enchassé dans le pilier de soutènement de la grotte. Autour du pilier, les cadavres déchiquetés des Pantangiens forment une masse grotesque (le Bâton les a renié !).

Pour s'emparer du Bâton, il suffit de faire usage de sa force (la FOR du Bâton est de 20). Cependant, un personnage trop chaotique subira le sort des hommes de Pan-Tang et mourra dans d'atroces douleurs (l'Equilibre est maître ici. N'hésitez pas à utiliser cet artifice pour "supprimer" un mauvais joueur !). Dès que le Bâton a été désserti du pilier, de larges fissures apparaîssent dans les parois et la voûte de la grotte. Tout commence à s'écrouler ! Les aventuriers n'ont pas le choix, ils doivent refaire en sens inverse le chemin qu'ils ont déjà parcouru...

La fuite

Quelques blocs de pierre risquent d'écraser les personnages (un jet réussi sous 5 fois la DEX évite à chaque personnage de prendre 1D20 points de dommages). Après avoir passé la porte d'airain, les aventuriers découvrent que le pic est en train de s'effondrer, que le sens d'écoulement des eaux de l'océan s'est inversé et que les îles sont lentement aspirées vers le gouffre. Ils doivent agir au plus vite s'ils ne souhaitent pas trouver une mort rapide et dramatique.

Arrivés sur l'Ile des Fêtes, les personnages n'entendent plus aucune musique et découvrent les "invités" qui fondent comme de la cire (leurs costumes ont pris une apparence terne, ils sont sales et déchirés). Les arbres se sont dépouillés de leurs feuilles et se transforment rapidement en poudre grisâtre. La "Melnibonéenne" n'est plus là, mais un invité leur déclare, dans un dernier hurlement : "*Vous êtes la cause de tout ceci ! Vous êtes puissants, mais il vous faut fuir. Pour cela, vous devez vous retrouver !...*" (allusion aux statues).

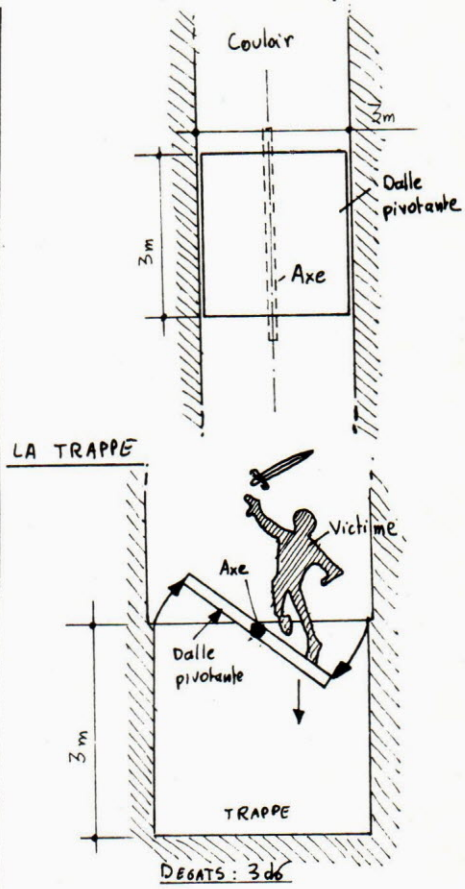
Sur l'Ile des Voyages, les statues ont maintenant des visages tourmentés reflètant le désespoir et une atroce souffrance (leurs âmes planent désormais dans les limbes pour l'éternité). Pour quitter cet univers qui s'effondre derrière eux, les aventuriers doivent remonter sur les socles qui portent leurs statues et "se retrouver", c'est-à-dire se mêler à leur image pour retourner à leur plan d'origine...

Retour aux Jeunes Royaumes

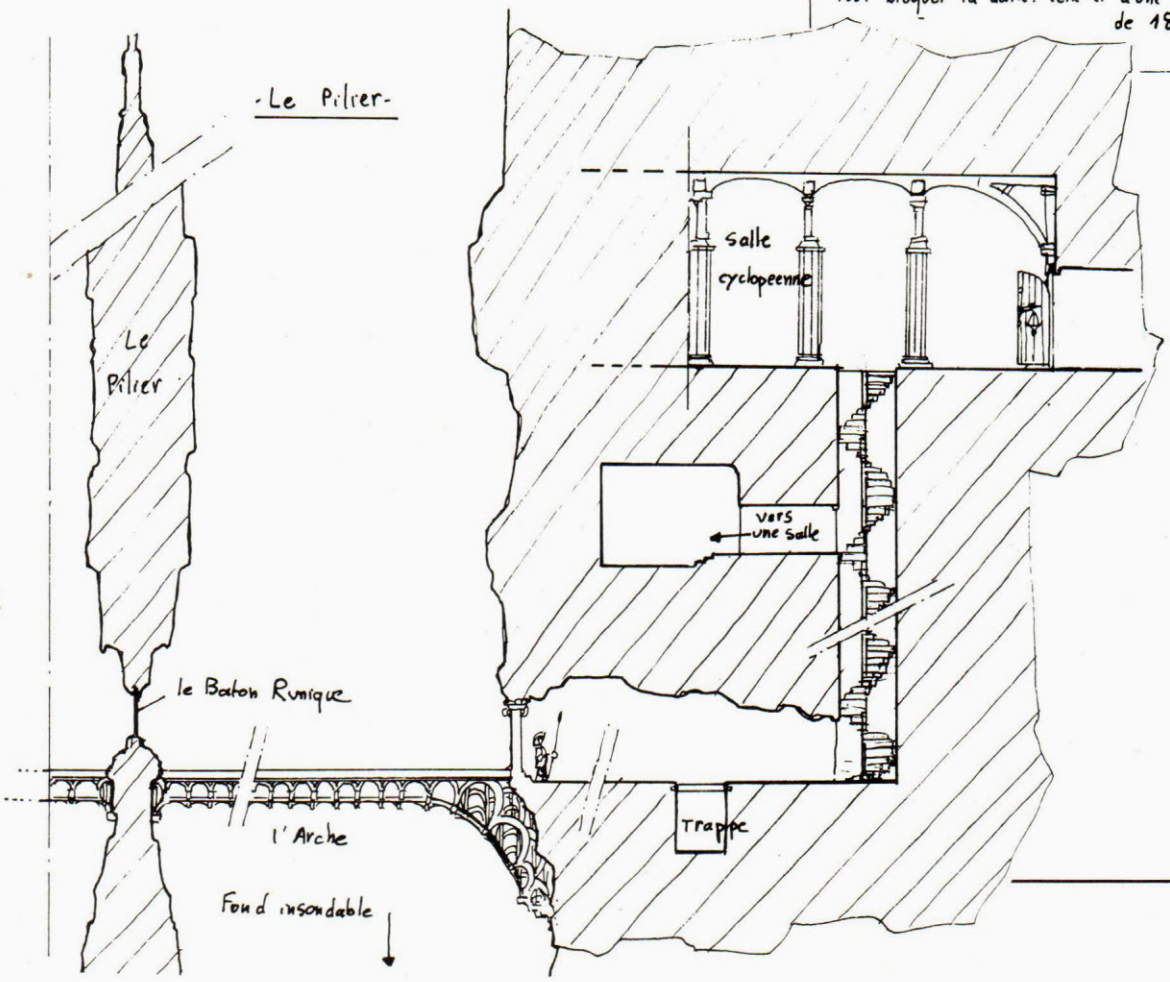
● **L'embuscade**. Les chevaux des Pantangiens sont toujours attachés aux abords de la Tour aux Plans Multiples. Les 5 gardes se sont dissimulés et attaquent les personnages dès qu'ils le peuvent. Mais, après trois rounds de combat, le Bâton Runique brille soudain d'un éclat intense et frappe les agresseurs d'un rayon éblouissant et ils tombent à terre, foudroyés. Une voix grave et profonde résonne alors dans la tête des aventuriers : "*Vous devez encore vivre pour accomplir votre destin !*".

● **Le chemin du retour**. Les terres du duché de Séqua présentent un spectacle de désolation : champs dévastés, villages brûlés et paysans crucifiés. Un vieillard fou leur annonce que c'est "la fin du monde", tout en leur montrant le ciel d'un gris de plomb zébré d'éclairs.

Note. Les troupes des ennemis de Limlinn ont envahi le duché, aidées par la magie de Pan Tang. Le Théocrate a invoqué Kakatal, Seigneur du Feu, et la Princesse Araknee a dû faire appel à Lassa, Dame des Elémentaires de l'Air. Des troupes de cavaliers (1D10+10) sillonnent la contrée en tous sens. 20 % d'entres-elles sont composées d'alliés de Viri-Sek et peuvent apprendre aux aventuriers



Le seul moyen d'éviter le piège est de marcher sur son axe, l'empêchant de pivoter automatiquement.
Pour bloquer la dalle : celle-ci a une force de 18.



LES DEUX PARTIES SONT SYMETRIQUES

que la situation est desespérée et qu'il faut fuir (si les joueurs choisissent cette option, cela pourra donner lieu au départ d'une campagne destinée à libérer le duché du joug qui l'opprime. Au maître de jeu de décider, seul, des réactions du Bâton Runique). Si les troupes rencontrées sont ennemies, les personnages doivent se battre ou, plutôt, s'enfuir (quelques tests en *Equitation* seront nécessaires).

● **Castelchaos**. La forteresse est assiégée par les nobles de Jharkor. La seule voie d'accès à l'intérieur est un passage secret dont l'un des joueurs connait l'existence. Humide et étroit, celui-ci aboutit dans la cheminée de la salle d'armes où veillent 10 assassins de la Guilde du Corbeau. Un garde épuisé explique que la première enceinte du château a cédé et que le donjon en a, au plus pour une heure avant de tomber lui aussi. Thufir et 8 de ses meilleurs hommes défendent l'entrée de la Chambre des Invocations où s'est réfugiée Araknee pour lutter contre la magie du Théocrate qui semble devoir l'emporter. Les spadassins ont reçu des ordres stricts et ne laissent entrer personne, pas même Viri-Sek, le fils de la magicienne.

Quoiqu'il en soit, les personnages peuvent être soignés en dix minutes par l'alchimiste du château. Le seul moyen pour eux de sauver Castelchaos est de porter le Bâton Runique auprès du gisant de Limlinn qui se trouve dans la plus haute salle du donjon.

Au coeur de l'apocalypse

Au sommet du donjon

Le toit de la salle occupée par le sarcophage de cristal de Limlinn a été arraché par un boulet de catapulte. On peut donc y observer l'ensemble de la bataille. Les éléments sont déchainés. Le vent hurle en un crescendo infernal. La pluie glacée tombe avec une violence inouïe. Au sommet d'une tour de la première enceinte, le Théocrate a tracé un pentacle, au centre duquel il lance des incantations, les bras levés vers le ciel. Un round après que les personnages aient atteint le haut du donjon, le Théocrate les aperçoit avec stupeur. Il rompt alors sa concentration et invoque un Démon de Combat, en trois rounds, afin de les supprimer. Les personnages sont seuls pour affronter l'épouvantable créature (tous les soldats du château sont occupés à défendre la salle inférieure du donjon que les troupes ennemies tentent de forcer à l'aide d'un bélier de guerre) et, comme il faut 10 rounds pour ramener Limlinn à la vie, ils doivent combattre au moins pendant 6 rounds !

Grumshllr (Démon de Combat)
Apparence : une panthère noire à six pattes, haute de trois mètres et dotée de dents de sabre.
Pts de vie : 40 Armure : 10

Armes :	Att.	Dom	Par
Pattes x2	45 %	2D4+6	-
Gueule *	50 %	1D10+10	-

Au cours d'un round, le démon se sert soit de ses pattes, soit de sa gueule.

Le réveil de Limlinn

Dix rounds après que l'on ait posé le Bâton Runique sur le corps embaumé de Limlinn, celui-ci se lève, le visage dur arborant une sinistre expression de puissance. Si son fils, ou l'un des survivants, le supplie de les aider, Limlinn se sert alors du lourd Bâton des Runes comme d'une épée à deux mains et précipite à coups rageurs le démon du haut du donjon. Ensuite, d'une voix puissante et autoritaire, il interpelle les aventuriers, les armées et le Théocrate. A ce moment, le combat cesse quelques instants...

"Vous m'avez arraché à mon repos et je ne vois que destruction autour de moi. Vous êtes tous de la race des criminels ! Toi, Théocrate, parce que tes invocations lamentables ont aidé les nobles de Jharkor dans leur complot d'oisifs. Vous, les prétendus nobles de vieilles familles, parce que vous avez foulé au pied l'oeuvre de ma vie, ce duché paisible. Toi, mon fils, parce que pour sauver ton duché et tes possessions, tu as précipité par ignorance un monde d'harmonie dans l'éther de l'oubli. Eh bien, (il brandit le Bâton) apprenez que ce sceptre EST l'Equilibre ; il n'interviendra jamais plus dans les misérables affaires des hommes. Vous êtes les fils du Chaos ! Récoltez donc ses fruits jusqu'aux derniers, dussent-ils vous consummer." Puis il se retourne tristement vers son fils. *"Adieu Viri-Sek. Ton destin est cruel, mais je ne peux rien pour toi."* Sur ce, il déploie ses ailes puissantes (c'est un homme ailé !) et s'envole en direction de la Tour aux Pentacles. Les soldats de Jharkor et de Pan Tang, après quelques instants de stupeur, reprennent le combat avec vigueur, harangués par le Théocrate toujours aveuglé par ses rêves de puissance...

Epilogue

Avouons-le, les personnages ont bien peu de chance de s'en sortir vivants, à moins qu'ils ne préfèrent finir esclaves à Pan Tang. Mais c'est au maître de jeu de décider de leur destin. Si Viri-Sek fait une dernière fois appel à son père avant que celui-ci ne disparaisse au loin, il entendra sa voix lui chuchoter à l'oreille les paroles impies qui permettent d'invoquer Arioch (52 % de chance de réussir l'invocation). Mais le Seigneur des Enfers est un maître exigeant et imprévisible...

Note pour le MJ : Développez, adaptez, décrivez et embellissez. Cette aventure n'est qu'un modèle qui pourra, peut-être, vous aider à créer votre propre campagne. Après l'avoir accomplie, vos joueurs comprendront sans doute mieux l'atmosphère typique de l'univers de Michael Moorcock. Elric a ouvert la voie, à vous maintenant d'explorer les Jeunes Royaumes !

Les Personnages Joueurs

Voici les fiches des personnages avec leurs caractéristiques les plus importantes. A vous de les compléter...

VIRI-SEK
FOR :18 CON :15 TAI :14 INT :23
POU :12 DEX :13 CHA :13 SAN :60
Pts de vie : 17. Armure : Cuir (1D6-1).
Age : 17 ans. Classe : Noble. Culte : Arioch. Nationalité : Myrrhyn.

Armes :	Att.	Dom	Par
Epée à 2 mains	40 %	2D8	40 %
Arc du désert	20 %	1D10+1	20 %

Bonus : à calculer !
Histoire : Jeune et fougeux, Viri-Sek est aussi très intelligent. Il ne se souvient pas très bien de son père, mais le portrait qui le représente dans la grande salle de Castelchaos l'a toujours fasciné par son expression de noblesse et de tristesse. Il a appris les arts nécromants grâce à sa mère, Araknee, et peut invoquer Arioch à 12 %. Il est également capable d'appeler un Elémentaire du Feu à 90 %, mais il ne possède assez d'herbes magiques que pour 4 invocations.

GOETZ DREITER
FOR :16 CON :14 TAIL :15 INT :10
POU :16 DEX :15 CHA :10 SAN :80
Pts de vie : 17. Armure : Demi-Plaques (1D8-1). Age : 27 ans. Classe : Assassin. Culte : Arioch. Nationalité : Jharkor.

Armes :	Att.	Dom	Par
Epée large	60 %	D8+1	60 %
Dague	50 %	1D4+2	40 %
Bouclier	40 %	1D6	40 %

Histoire : Jeune guerrier-assassin de la Guilde du Corbeau, Goetz est un vrai professionnel. Il est totalement dévoué à ses maîtres, Thufir et Araknee. Son but est de sauver Viri-Sek, même malgré lui, au cours de sa quête.

KARDREK L'AVENTUREUX
FOR :21 CON :21 TAI :13 INT :11
POU :11 DEX :11 CHA :13 SAN :55
Pts de vie : 22. Armure : Demi-Plaques (1D8-1). Age : 39 ans. Classe : Marin. Culte : Straasha. Nationalité : Ile des Cités Pourpres.

Armes :	Att.	Dom	Par
Hache des mers	55 %	2D6+2	50 %
Hache	55 %	1D8+2	50 %

Histoire : Capitaine réputé, Kardrek est hanté par le souvenir de Shirilla, une femme des Cités Pourpres, qui l'a repoussé voici vingt ans. Araknee, ayant découvert sa haine pour Pan Tang, lui a offert d'accompagner son fils en échange d'un filtre d'oubli.

THETHYS
FOR :10 CON :12 TAI :12 INT :17
POU :18 DEX :17 CHA :16 SAN :90
Pts de vie : 12. Armure : rien. Age : 25 ans. Classe : Prêtresse. Culte : Arioch. Nationalité : Dharijor.

Armes :	Att.	Dom	Par
Dague	30 %	1D4+2	30 %

Histoire C'est la grande prêtresse du temple de Castelchaos. Certains prétendent que du sang melnibonéen coule dans ses veines. Nomosophas, un Démon de Savoir, est prisonnier de son diadème. Elle a 90 % de chance de réussir à invoquer un Elémentaire de l'Eau et 30 % de chances pour appeler un Démon de Savoir.

SIGMAR DANGUYR
FOR :15 CON :15 TAI :14 INT :13
POU :15 DEX :10 CHA :13 SAN :75
Pts de vie : 17. Armure : Plaques avec heaume (1D10+2).
Age : 25 ans. Classe : Noble-Guerrier. Culte : Arioch. Nationalité : Jharkor.

Armes :	Att.	Dom	Par
Epée large	50 %	1D8+1	50 %
Lance cavalerie	40 %	1D10+1	40 %
Javeline	40 %	1D8+2	40 %
Bouclier	30 %	1D6	50 %

Histoire : Noble déchu et fougueux, il espère un jour pouvoir reconquérir ses biens. Il accompagne Viri-Sek en espérant que la gloire de la quête rejaillira sur ses armoiries.

Les Hommes de Pan Tang

Lebrek-Arn (chef)
Pts de vie : 13. Armure : Plaques avec heaume (1D10+2)

Armes :	Att.	Dom	Par
Epée large	60 %	1D8+1	40 %

Il peut invoquer (50 % de chances) un Gnome en quelques minutes. Il également 91 % pour invoquer un Démon de Savoir.

Les cavaliers (ils sont 40 !)
Pts de vie : 15 Armure : Demi-Plaques (1D8-1)

Armes :	Att.	Dom	Par
Hache de bataille	50 %	1D8+2	40 %
Dague	40 %	1D4+2	30 %

Imaginé par Eric Simon (sans qui rien n'aurait été possible !)
Développé par Laurent Le Bail, Philippe Bourrat et J.B..
Testé par le club "La Cour des Miracles" de Nancy.
Illustration
Alain Gassner
Plans
Stéphane Truffert